Commodoriani

NUMERO 06

MARZO-APRILE 2023

STAR TREK 25th anniversary

Fino ad arrivare la' dove nessun Amiga era mai giunto prima

U.S.S. COMMODORIANI

NCC-A1200 HD

Recensione	Impossible Mission [C64]
Hardware	Amiga e la sua memoria
Interviste	Mirko TMB Marangon
Speciale	Un pesce d'aprile "storico" a 8 bit

PUBBLICITA'

Copertina Amiga Magazine N.1 - Agosto 1988
www.retredicola.com

V 1.0

EDITORIALE

Ed ecco a voi il nuovo capitolo di Commodoriani la cui genesi è stata un pochino più difficoltosa del solito.
Ci tengo innanzi tutto a ringraziare il buon Fabio FBS Simonetti, autore della bellissima copertina di questo numero, e Mirko TMB Marangon per la velocità con la quale è riuscito a rendersi disponibile per rispondere all'intervista che troverete nelle prossime pagine.
Per il resto andremo a riscoprire due titoli storici, il primo dei quali credo non abbia bisogno di presentazioni (chi non conosce Impossibile Mission?), mentre il secondo sono certo non abbia goduto della notorietà che avrebbe meritato perché arrivato sui nostri monitor nel periodo di "declino" della piattaforma Amiga.
A completare l'indice che potete leggere qui sopra troviamo un articolo dedicato alla memoria su piattaforma Amiga e, nello specifico, come questa impattasse le prestazioni dei videogiochi superato il fatidico Mb e, per chiudere in bellezza, una riproposizione dello storico pesce d'aprile realizzato dallo Zzap! italiano nel 1989… un' "esca" a cui il 99% dei lettori dell'epoca abboccò senza nessuna esitazione!

Massimiliano Conte

INDICE

LEMON

SCORE 7.2

su 125 VOTI

Il voto che leggerete al termine degli articoli dedicati ai titoli "storici" delle macchine Commodore è contenuto in questo riquadro ed è tratto dalla media dei voti raccolti sui siti Lemon64 e LemonAmiga, ma con una speciale rettifica: l'eliminazione di tutti i voti inferiori o uguali a 3. Oggettivamente sarebbe inaccettabile considerare una valutazione così bassa per i titoli che andremo ad affrontare su Commodoriani.
Il relativo commento cercherà quindi di capire se tale voto medio "popolare" risulti troppo severo o troppo generoso e proverà ad analizzarne l'origine, non disdegnando anche la possibilità di assegnare un proprio voto se diverso da quello emerso.

Commodoriani

SCORE 8.0

In questa particolare tabella andremo invece a valutare tutti quei giochi pubblicati in epoca recente e che richiedono, quindi, una valutazione e una analisi più tradizionale.
Chiaramente il voto da 1 a 10 riassume la percezione del recensore rispetto al programma e si basa sulla classica valutazione scolastica, dove la sufficienza è rappresentata dal 6 e salendo si arriva alla perfezione del 10. Il commento incluso spiegherà i motivi che hanno portato a tale valutazione, sottolineando pregi e difetti del programma e delineando quindi le giuste sfumature ad un numero che altrimenti risulterebbe troppo freddo ed impersonale.

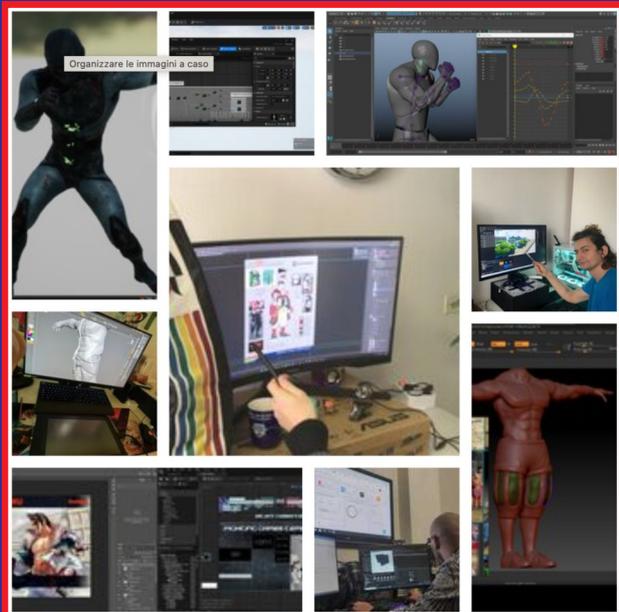
NOTE

Tutte le foto di schermate di gioco e delle confezioni dei videogiochi storici sono tratte da mobygames.com, salvo diversa indicazione riportata nelle immagini stesse.
Le scansioni di riviste, pubblicità e recensioni cartacee storiche sono state realizzate da retroedicola.com (salvo diversa indicazione).

INVICTUS

IL NUOVO PICCHIADURO TARGATO COMMODORE

Commodore Industries, con la collaborazione di un team formato da laureati della Big Rock Academy, ha dato il via al prossimo progetto videoludico intitolato... INVICTUS!
Il gioco sarà un picchiaduro ad incontri ispirato, nel gameplay e nelle meccaniche, a Street Fighter X Tekken ma, rispetto al grande classico citato, avrà la particolarità di essere totalmente ambientato in Italia.
Commodoriani non mancherà di aggiornarvi sullo sviluppo del titolo, sperando quanto prima di poter mettere mano su di una versione giocabile.
In fondo il nostro paese, con gli ottimi Shadow Fighter e Fightin' Spirit, ha già dimostrato in passato di avere un ottimo feeling con questo genere di videogiochi.

SCHEDA
Pubblicato da
Epyx, Inc.
Sviluppato da
Epyx, Inc.
Anno di pubblicazione
1984
Piattaforma
C64

Diciamolo subito chiaro e tondo: chi aveva la fortuna di avere un C64 nel 1984, non poteva considerasi degno di tale privilegio se tra le proprie cassette (o dischetti) non possedeva lo straordinario Impossibile Mission, vera e propria eccellenza del parco software del computer in quel momento storico e forse uno dei primi programmi a mostrare cosa l'8 bit Commodore potesse tirare fuori dai suoi chip e circuiti.

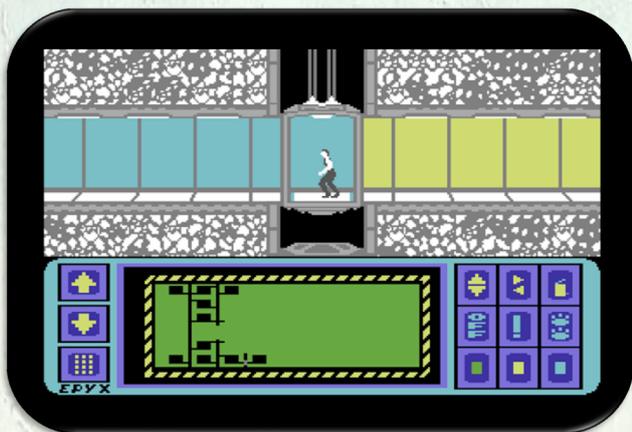
Ma partiamo con ordine e cominciamo a raccontare in che cosa consisteva questo gioco.
Impossibile Mission vi calava nei panni di un atletico agente segreto afflitto da una evidente allergia alle armi e che, al corso per 007, eccelleva in una sola specialità: il salto con capriola.
I suoi capi, stanchi di averlo intorno a fare giravolte per tutta la base, gli affidavano così una missione impossibile: sconfiggere il malvagio Elvin Atombender e il suo mortale esercito di robot.
La speranza delle alte sfere, lo avrete capito, era che il prode agente venisse vaporizzato in meno di un secondo.
Il cretino piroettante aveva però altre qualità, tipo quella di risolvere puzzle e, soprattutto, il super potere di setacciare in pochi secondi ogni genere di mobilio alla ricerca di oggetti.
Forte di queste indiscutibili capacità, sarebbe riuscito il nostro eroe a salvare il mondo?

La nostra avventura partiva da qui...

Un comodo divano ed una bella luce per leggere in santa pace. Il problema è solo riuscire ad arrivarci, stramaledetto interior designer!

Scherzi a parte, qui ci troviamo di fronte ad un grande classico del videogame che ancora oggi non solo merita di essere giocato, ma anche analizzato per comprenderne il valore storico.
Programmato da Dennis Caswell, il titolo godeva di un'elevata qualità grafica e di un'ottima giocabilità, distinguendosi da tanti “giochini” di stampo arcade che in quel periodo andavano per la maggiore.
Innanzi tutto il gameplay proposto era decisamente particolare: non si avevano a disposizione le solite "vite" , ma un tempo totale di 6 ore “reali” per finire il gioco. Ad ogni decesso del protagonista si perdevano però 10 minuti dal conteggio residuo (un sistema simile tornerà non solo nel secondo capitolo di questa serie, ma anche in titoli differenti, come un certo Prince of Persia).
A questa dinamica, già di per sé molto originale, si deve aggiungere il fatto che per terminare con successo la partita era necessario setacciare tutti gli oggetti presenti nelle varie stanze al fine di recuperare i pezzi di un "puzzle", risolto il quale si poteva accedere alla stanza segreta del malvagio scienziato pazzo per sconfiggerlo.
Ovviamente il tutto era complicato dai robot del professor Atombender che infestavano i vari livelli e che ci ostacolavano nella nostra ricerca. Per fortuna, tramite i computer disseminati nel gioco - uno per stanza - era possibile utilizzare un paio di bonus, sempre recuperabili nel mobilio del bunker: il primo serviva a bloccare tutti gli androidi per un tempo limitato, il secondo invece

I robot hanno percorsi e velocità variabili (alcuni sono dotati perfino di un fulminatore elettrico). Pur essendo graficamente tutti uguali, questo espediente non li rende mai prevedibili e monotoni.
Unica eccezione estetica la "sfera nera" che vedete in questa immagine.

A voi i terminali grazie ai quali si possono bloccare gli androidi o resettare le piattaforme mobili.

Notate la grandezza della mappa (sempre generata casualmente), qui solo parzialmente esplorata.

riportava i vari elevatori del livello alla posizione di partenza, passaggio necessario, in alcuni casi, per non perdere i preziosi 10 minuti di cui parlavamo poco fa.
Altra particolarità di Impossibile Mission era la grande "ri-giocabilità": infatti sia le stanze, la posizione di bonus/chiavi e lo schieramento dei vari androidi era generato casualmente all'inizio di ogni partita, rendendo sempre diversa la sfida
proposta al giocatore (l'autore ha dichiarato di essersi ispirato ad un altro videogioco per questo aspetto, il famoso GDR "Rogue").

Dal punto di vista sonoro la "missione impossibile" per noi giocatori è, in effetti, dimenticare l'audio del gioco!
Impossible Mission è stato, infatti, uno dei primi esempi di voce sintetizzata nei nostri home computer e, in effetti, quando all'epoca si sentiva per la prima volta il professor Elvin Atombender ordinare ai suoi androidi "DESTRY HIM, MY ROBOTS!" si poteva essere certi che quel dettaglio si sarebbe fissato nel cervello del giocatore per sempre.
Tali digitalizzazioni vennero realizzato da uno studio esterno, la Electronic Speech Systems che, visto il successo di questo primo esperimento, alzò a dismisura il costo della loro prestazione, con il risultato che Epyx non collaborò più con loro.

E, giusto per ricordare quale fu il successo che ebbe il gioco, ecco alcuni dei maggiori sistemi dove venne poi convertito successivamente Impossible Mission: Apple II; ZX Spectrum, PC-88, Sharp X1; Acorn Electron, Amstrad CPC, BBC Micro, Atari 7800 e, per concludere, Sega Master System nel 1990, ben sei anni dopo il rilascio della versione originale.
Come vi sarà balzato all'occhio manca all'appello l'Amiga (e il suo rivale ST). Non è un errore, ma effettivamente su queste macchine il primo capitolo del gioco non è mai stato convertito, arrivando per la prima volta sui 16 bit solo con il suo seguito, Impossibile Mission 2, nel 1988.

Per finire, come di consueto, ecco un paio di curiosità al volo sul titolo:
- La versione per Atari 7800 in formato NTSC aveva un bug che impediva la conclusione del gioco dando così un senso decisamente più reale e, involontariamente, ironico al titolo. Il tutto venne comunque corretto nella versione PAL e noi europei non fummo impattati da questa spiacevole noia.
- Electronic Speech Systems fornì la sua competenza nell'audio digitalizzato anche per versione C64 di "Ghostbusters".
Chi ha giocato quel gioco ricorda bene quanto si "sentisse" il loro tocco. ■

Massimiliano Conte

464 VOTI

Un voto che si avvicina ad un 9, seppur basato su un numero così alto di votanti può indicare solo una cosa: questo gioco non è solo un classico, ma è anche un titolo che è rimasto nel cuore dei giocatori a così tanti anni di distanza. E qui non è solo l'effetto nostalgia a parlare. Prendere in mano Impossibile Mission oggi è ancora divertente come nel 1984 e la sua "casualità" nel generare le mappe lo rende divertente da finire a quasi quarant'anni dalla sua uscita. In una parola: ETERNO!

SCHEDA
Pubblicato da
Interplay Productions, Inc.
Sviluppato da
Interplay Productions, Inc.
Anno di pubblicazione
1994
Piattaforma
AMIGA AGA
(HD NECESSARIO)

Non sempre nella storia dei videogame i giochi tratti da film e telefilm sono riusciti a cogliere l'essenza del materiale originale. Alla stessa maniera sono stati molto pochi i titoli di questo genere che sono riusciti ad essere dei giochi “discreti” sotto il profilo ludico.
Figuratevi quindi quanti di essi possano essere considerati fedeli trasposizioni dell’universo di riferimento e, al contempo, anche ottimi giochi.
Bene... questo "Star Trek - 25Th Anniversary -" è proprio una di queste rare eccezioni e si tratta, a conti fatti, di una delle più felici trasposizioni non solo di questa saga nata negli anni sessanta ma, più in generale, di uno dei migliori titoli mai usciti su computer ispirati ad un qualsiasi programma televisivo o film di successo.

Star Trek - 25th Anniversary - su Amiga è la diretta conversione della prima uscita del titolo, arrivato su MS-DOS un paio di anni prima. Un passaggio che in quel periodo storico era sempre più raro a causa del gap tecnologico che si stava aprendo tra i computer compatibili e il mondo Amiga. Un passaggio che infatti anche qui fu possibile solo grazie ad alcune scelte piuttosto stringenti operate da Interplay.
Prima di scendere in dettaglio circa la qualità di questo porting e i suoi dettagli tecnici, vediamo un po’ cosa

Ecco un frame preso dalla riproduzione della sigla del gioco che riprendeva quella del telefilm... e per noi era “tanta roba”.

La grafica della sezione "avventura" era molto ben fatta e riprendeva coerentemente il mood tecnologico anni sessanta!

aveva da offrire il titolo a noi giocatori appassionati delle avventure di Kirk&Co.

Star Trek - 25th Anniversary - si snodava attraverso due sezioni ben distinte: la parte "action", nella quale l'Enterprise doveva affrontare varie battaglie a suon di phaser e siluri fotonici, e la parte "ragionata", nella quale l'attenzione di focalizzava sullo sbarco dei protagonisti sul pianeta di turno per indagare e risolvere il "caso di puntata".
La prima sezione, per dinamiche, richiamava sia graficamente che nel gameplay lo stile del primissimo Wing Commander (nonostante manovrassimo una nave di ben altre dimensioni rispetto ad un caccia spaziale), mentre la seconda sfoggiava il classico formato "punta e clicca" che tanto funzionava all'epoca nei titoli di quel genere.

Su Amiga dotati di chip AGA il risultato estetico era praticamente identico alla controparte VGA. Se solo queste capacità hardware fossero state sfruttate maggiormente con titoli del genere...

Poco fa ho utilizzato non a caso il termine "puntata", perché la geniale intuizione dei designer di questo Star Trek fu quella di suddividere il programma in sette parti, ciascuna montata come fosse un episodio del telefilm, con tanto di introduzione, titolo iniziale e, alla fine di tutto, anche il pistolotto morale di Kirk!
Davvero niente male.
Bisogna sottolineare come le due sezioni, d'azione e d'avventura, si alternassero e si integrassero alla perfezione durante lo scorrere del gioco al punto che nel giro di pochi minuti la sensazione di essere davvero davanti a delle puntate inedite dello show era totale.
Così Kirk, Spock, Mc Coy e un responsabile della sicurezza (il povero omino vestito di rosso sulla cui testa oscillava sempre la falce della morte) si ritrovavano al centro di situazioni del tutto simili a quelle viste in tv, intenti a scoprire la natura di misteriosi demoni, salvare equipaggi federali rapiti dai pirati o prevenire disastri su basi di ricerca attaccate dai Romulani.
Da sottolineare poi che le varie missioni prevedevano diverse strade per essere risolte, con tanto di valutazione finale della Flotta Stellare che assegnava un valore alla nostra prestazione, indicandoci quanto ci fossimo spinti oltre le direttive della Flotta e sottolineando quanto "bravi" fossimo stati nel terminare l'avventura.
Un tentativo, insomma, per aumentare la rigiocabilità del prodotto, vero limite della categoria "punta e clicca" dell'epoca, qui già

Sta avendo luogo una concitata battaglia contro i Romulani... e purtroppo l'Enterprise sembra aver subito qualche danno di troppo.

Ricevere ordini dalla Federazione sarà il vostro pane quotidiano.

leggermente più alta della media grazie alle sezioni di combattimento spaziale tutto sommato molto godibili (sempre che il giocatore apprezzasse un minimo quel genere di esperienza ludica).
Parlando invece dell'interfaccia della sezione avventurosa, questa era gestita attraverso menù grafici a scomparsa che richiedevano vari click del mouse per combinare ed utilizzare gli oggetti e dialogare con i i personaggi. Se da un lato questa soluzione contribuiva ad aumentare la bellezza e la pulizia delle schermate di gioco, dall'altro si traduceva nella necessità di cliccare molte volte sul mouse per compiere ogni minima azione. Nulla che rendesse il titolo ingiocabile, intendiamoci, ma è sicuramente un piccolo neo nelle meccaniche di gioco che oggi si nota più di allora.

Passiamo ora alla parte tecnica relativa alla

La mappa stellare faceva da "copy protection" del gioco. Tutto sommato una soluzione non troppo invasiva e ben integrata nel gameplay.

Speriamo che il teletrasporto funzioni a dovere. In questa Enterprise non brillava per affidabilità.

conversione giunta su Amiga.
Come anticipato interplay dovette operare delle scelte nette per questo porting e la prima fu quella di rendere disponibile il gioco solo per i computer Amiga dotati di chip AGA (A1200 e A4000). Diciamo subito che Il lavoro venne realizzato con competenza e cura, risultando graficamente molto vicino a quanto ottenuto dalle schede VGA su PC e proponendo un audio in linea, se non migliore, rispetto a quello sentito su Ms-Dos, per quanto fosse limitato ad effetti sonori e qualche breve stacco musicale
Anche la fluidità nelle sezioni di combattimento si rivelò buona, tanto rendere molto divertenti le battaglie con i vascelli nemici anche sulle macchine Commodore.
Purtroppo la complessità del prodotto rese necessaria una seconda richiesta hardware che era quasi sconosciuta agli amighisti dell'epoca: il gioco infatti richiedeva

L'Enterprise è in orbita intorno ad un pianeta molto... verde. Affascinante!

All'interno del gioco era possibile accedere con il computer della nave a svariate informazioni relative all'universo di Star Trek. Molte di queste erano inutili ai fini del gioco, ma aiutavano ad immedesimarsi ancor di più nel contesto.

obbligatoriamente l'installazione su hard disk.
Inutile dire che tale caratteristica tagliò fuori una larga fetta dei possessori della versione "liscia" di Amiga 1200.

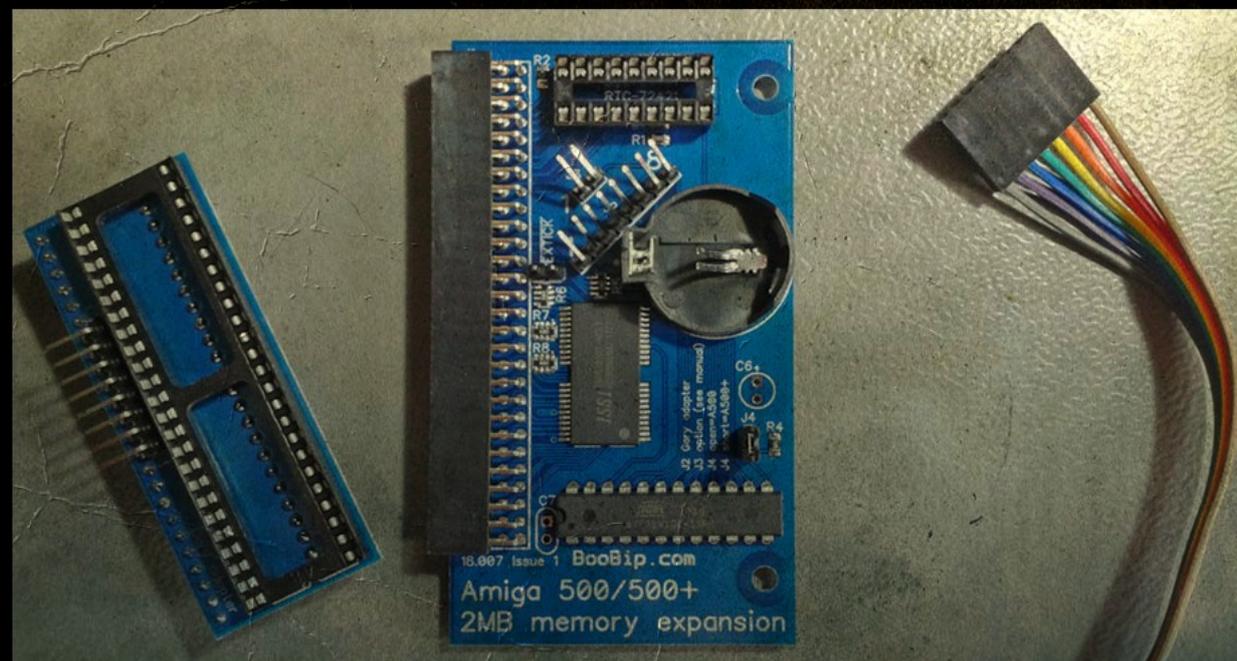
Un vero peccato, perché non ci poteva sicuramente essere un omaggio migliore ai venticinque anni della Serie Classica (che intanto tra tre anni saranno diventati sessanta!!!) e dispiace che questo titolo sia rimasto così poco nella memoria dei gamer del nostro paese, e ancor di più tra tutti i Commodoriani "amighisti" di vecchia data.

Ora, prima di andare al commento finale, un po' di curiosità sul gioco relative anche alla sua versione originale PC:
- Successivamente alla versione floppy venne rilasciata su Ms-Dos una versione CD-Rom del gioco che aveva la particolarità di essere stata completamente doppiata dal cast originale del telefilm.
- In questa versione su disco argenteo l'ultima missione venne modificata: infatti fu estesa, offrendo una trama maggiormente articolata rispetto alla controparte su dischetto. Al termine del gioco vi era inoltre un riconoscimento audio a Gene Roddenberry, il creatore della serie, che nel frattempo era venuto a mancare.
- Il sistema di protezione prevedeva di utilizzare nel gioco una mappa stellare per raggiungere la missione successiva, navigazione resa possibile solo grazie ad una copia cartacea della stessa inserita nella confezione originale.
- La versione in dischetti Ms-Dos richiedeva circa 90 minuti di tempo per essere installata a causa dei lunghissimi tempi di decompressione dei file.
- Il gioco ha avuto un seguito intitolato "Star Trek: Judgment Rites" che purtroppo non raggiunse mai il mondo Amiga.
- Il titolo è disponibile nella sua versione DOS sia su GOG.COM che su STEAM. Nella versione GOG sono presenti anche i sottotitoli in francese che in tedesco.
Per la cronaca non è mai stata pubblicata una edizione tradotta in Italiano del gioco
- Nonostante fosse stata avviata una traduzione amatoriale del programma nella nostra lingua, il progetto naufragò presto perché le linee di dialogo risultarono troppo legate al codice del gioco per poter essere modificate senza creare bug o blocchi del programma. ■

Massimiliano Conte

25 VOTI

La media ottenuta dai voti degli utenti di Lemon Amiga è un po' bassa e credo che il gioco potesse aspirare tranquillamente ad un "nove" pieno (e forse anche di più). Ciò che però mi sorprende sono i soli 25 votanti per un programma di tale livello. Ebbene sì... evidentemente la sua uscita così "tardiva" unita alla necessità dell'installazione su HD hanno condizionato la diffusione del gioco non solo in Italia ma anche negli altri paesi. Un vero peccato vista la qualità di un prodotto che meriterebbe senza dubbio di essere riscoperto dal popolo dei Commodoriani.
Un ottimo esempio di quanto il chip AGA, affiancato da un hard disk, potesse gestire titoli di un certo spessore.
Dispiace inoltre che non sia mai stata rilasciata una versione su CD32: avrebbe sicuramente dato lustro al suo parco giochi.

MEMORIA AMIGA > 1 MB FORSE NON SAPEVATE CHE...

Quante volte, nella nostra carriera di amighisti anni novanta, abbiamo detto "ci vuole un mega per giocarci" o, più semplicemente, "ci vuole l'espansione"?
Ebbene sì, la famosa schedina di memoria da 512K che raddoppiava le capacità mnemoniche del nostro A500 diventò ben presto indispensabile per poter avviare i giochi più complessi in uscita per il nostro amato computer Commodore.
Il concetto era semplice: se la avevi, giocavi. Se non la avevi… tanti saluti!
E potevi dire addio alla possibilità di giocare con quel titolo sul tuo Amiga.

E' vero che in alcuni casi certi giochi potevano essere avviati anche senza l'espansione in versione "castrata", come ad esempio Indianapolis 500 che sull'Amiga 500 liscio non disponeva del replay, ma è altrettanto vero che per noi giovincelli dell'epoca quello che contava era che il gioco partisse.
Il "come" passava in secondo piano.

Quello che invece molti di noi non sanno è che in tanti casi la presenza di un quantitativo di memoria ancora maggiore impattava l'esecuzione dei titoli da noi amati in maniera sostanziale.

Ma era possibile andare oltre ad 1 MB sui

First Samurai con soli 512K di memoria sacrificava molti effetti audio (bellissimi) e la musica in game... ma almeno poteva essere giocato da tutti.

Avere meno caricamenti e sostituzioni da disco non è un dettaglio trascurabile nelle avventure Lucas, specie nel secondo capitolo di Monkey Island...

... o nel meraviglioso Indiana Jones and the Fate Of Atlantis che, come Monkey 2, contava la bellezza di 11 dischetti nella sua versione Amiga!

computer Amiga?
E se sì, di quanto?
Allora... su Amiga 500 e 2000 la CHIP RAM partiva da 512K e poteva arrivare al massimo ad 1 MB; su 500+, 600 e 3000 era di base a 1MB e poteva raggiungere 2MB mentre su 1200 e 4000 era di base a 2 MB (non espandibile).

A complicare un po' le cose c'era però la possibilità di installare moduli di FAST RAM che andavano ad affiancarsi alla memoria principale, ma che potevano essere utilizzati solo dalla CPU e non dai chipset.
Cosa significava questo ultimo dettaglio? Semplificandola un po', il secondo tipo di memoria (quella FAST) poteva aiutare il processore centrale a lavorare più velocemente, caricando su questi banchi i propri dati e non dovendo così condividere la chip ram con il restante hardware della macchina. Nota importante: in alcuni casi i giochi non potevano godere di questo tipo di memoria proprio perché non accessibile agli altri chipset (audio e video).

Dopo questa doverosa premessa, ecco la domanda del giorno: cosa succedeva a molti giochi da noi utilizzati su Amiga 500 con 1MB se venivano eseguiti su Amiga dotati di un maggior quantitativo di memoria?
La risposta, nella maggior parte dei casi, era la riduzione (o la scomparsa) di molte schermate "loading" in game e la minor necessità di cambiare i dischetti nel drive.
Questo "miglioramento" era di per sé abbastanza prevedibile: potendo stipare molti più dati del gioco nella memoria di sistema dopo ogni caricamento, è naturale che la macchina non dovesse più richiedere quegli stessi dati al supporto magnetico e al contempo avesse ancora spazio per caricarne di nuovi.
Quello che vi potrebbe sorprendere è invece il numero di giochi che potevano riconoscere e utilizzare questo spazio aggiuntivo. Nei due Monkey Island (soprattutto il secondo) venivano ridotti swap disks e/o tempi di caricamento, così come anche in The Last Ninja 3, Leander, Mortal Kombat, Arabian Nights, Alien Breed 2, Project-X e molti altri.
In altri casi a giovarne era anche la velocità del titolo (come accennato in particolare con l'utilizzo della FAST RAM), come in 4D Sports Driving, 4D Sport Boxing e Zeewolf 2, tutti giochi poligonali per i quali anche il minimo aumento di frame era il benvenuto.

Ottenere qualche frame in più su 4D Sport Driving era sempre un'ottima cosa, considerata la difficoltà dell'A500 nel muovere i poligoni del gioco

Sim Hearth su Amiga standard gira in bassa risoluzione...

... ma con 1 MB di Chip RAM e 1 MB di Fast RAM ecco che lo stesso gioco diventa in alta risoluzione.

In altri casi invece venivano aggiunti effetti sonori, grafici o gameplay migliorati, come ad esempio in The Settlers che poteva godere di mappe più grandi ed audio aggiuntivo oppure Sim Earth che con 1 MB di CHIP e 1 MB di FAST poteva girare con grafica 640x400, Sensible World Of Soccer che aggiungeva manti erbosi ed effetti grafici e Mortal Kombat 2 che si arricchiva di audio più vario, parlato digitalizzato extra e dettagli video assenti sulla versione a singolo megabyte. Nel tempo sono anche circolati alcuni "miti" rivelatisi poi delle sonore bufale, come ad esempio lo storico Flashback, che su macchine Amiga dotate di memoria maggiore ad 1MB si sarebbe arricchito addirittura di sequenze cinematiche altrimenti "tagliate".
Per una lista "completa" potete dare un occhio a questo forum.

La mia impressione è che però ci siano

In Walker avere 2 MB di Chip Ram permette di accedere ad effetti sonori digitalizzati aggiuntivi dei quali, lo ammetto, ho ignorato l'esistenza fino ad oggi.

molti altri titoli, in particolare nell'epoca "medio-tarda" del software Amiga, non inclusi in questa pagina e che dovrebbero trarre beneficio da un maggior quantitativo di RAM, come ad esempio i due capitoli di Skidmarks.
Potrebbe essere una buona scusa per rigiocare i vostri giochi preferiti su emulatore con una configurazione di memoria "pompata" a dovere, così da scoprire eventuali differenze rispetto alle versioni giocate tanti anni fa.
Il bello è che l'emulatore permette di aggiungere o togliere memoria con rapidità così da vedere (o sentire) come e dove veniva usata la RAM in più.
Io ad esempio sapevo che F/A 18 Interceptor con 512K di CHIP RAM non "suonava" la musica introduttiva, e sapevo anche che per poter essere eseguita richiedeva la famosa espansione da 512K. Beh, smanettando ho scoperto che in realtà si accontentava anche di 512K di FAST RAM, evidentemente perché in questo modo liberava spazio sufficiente alla memoria dei Chipset, sempre ferma a 512K, per eseguire l'introduzione musicale.
Piccola nota finale: l'espediente di espandere la memoria potrebbe permettervi di limitare anche l'accelerazione della lettura dei dischetti se: una funzione valida per ridurre i tempi di attesa, ma che talvolta crea imprevedibili errori irreversibili, con reset dell'emulazione stessa e "guru meditation" sparsi. ■

Massimiliano Conte

INTERVISTA A... TMB

Mirko Marangon, noto ai lettori più attempati di TGM con la sigla di TMB, è stato uno degli ultimi baluardi del mondo Amiga della rivista, recensendone i giochi ben oltre la metà della metà degli anni novanta.
La sua passione per i videogame è però partita dal C64… possiamo dire quindi che siamo di fronte ad un vero commodoriano!

Ciao Mirko, benvenuto sulle pagine di Commodoriani.
Ciao a te e a tutti i lettori e grazie dell'invito!

Partiamo a parlare della tua passione prima che del tuo lavoro di redattore. Come sei arrivato al C64 e quale è stato il tuo rapporto con questo 8 bit?
Debbo tutto all'intuizione del mio nonno materno: vide l'incredibile potenzialità del settore informatico in tempi non sospetti e per questo decise di regalarmi il C64. Era 1984, avevo circa 9 anni e, ti dico la verità, ci volle qualche tempo prima che scoccasse la scintilla. Fu la versione su cartuccia di International Soccer che cambiò tutto e diede inizio alla mia passione sfrenata per i videogiochi, tanto che nel giro di poco si trasformarono nel mio hobby principale.
Da lì a comprare le prime cassette non esattamente legali in edicola il passo fu breve, anche se devo ammettere che la vera svolta arrivò nel momento in cui scoprii l'esistenza di Zzap!, che per me divenne una vera e propria bibbia. Cominciai quindi a mettere da parte le mancette per comprarmi i giochi originali, che a mio avviso avevano anche delle confezioni fighissime, tutte diverse e a loro modo originali. Insomma il "biscottone" ha gettato le basi della mia carriera videoludica e pensa che col tempo riuscii a farmi comprare anche diverse periferiche, come il fantastico monitor 1701, il lettore floppy disk (credo fosse il secondo modello, quello più slim, il 1571) e la leggendaria Action Replay. Iniziai anche a smanettare un po' con il codice, seppur mi limitassi più che tutto a copiare gli infiniti listoni che venivano pubblicati sulle varie riviste del settore.
In genere furono anni bellissimi di puro pionierismo, dove ogni nuovo gioco era una meraviglia (ma c'erano anche tante ciofeche!) e si imparava tutto con l'esperienza, condividendo la propria passione con i pochi ma buoni amici nerd del quartiere.

Se ti chiedessi tre giochi che ti hanno colpito su C64, quali mi diresti di getto e perché?

Ne ho in testa tantissimi, ma i primi tre credo di poterli riassumere in Armalyte, Turrican e The Great Giana Sisters. Armalyte perché a mio avviso rimane lo shoot'em up a scorrimento orizzontale più bello mai prodotto su C64: era semplicemente fantastico sotto tutti i punti di vista e ricordo che ci misi settimane e settimane di tentativi prima di riuscire a finirlo, ma ne ero letteralmente ipnotizzato. La grafica era fantastica e fluidissima, la difficoltà alta ma non assurda come in altri titoli dell'epoca, praticamente aveva tutto quello che potevo desiderare da uno sparatutto, un genere che è stato al top delle mie preferenze per anni.
Turrican, beh, dopo la recensione su Zzap! l'ho aspettato come una sorta di Messia e non deluse neanche vagamente le mie aspettative, anzi, le superò su tutta la linea! Giuro che non riuscivo a credere ai miei occhi, era semplicemente assurdo, sorpassava di gran lunga ogni altro titolo giocato fino a quel momento e non riuscii a staccarmene fino a quando non vidi la sequenza finale, impreziosita dall'indimenticabile colonna sonora firmata Chris Huelsbeck.
Infine The Great Giana Sisters, perché avevo giocato per tutta un'estate a Super Mario Bros a casa di un mio amico che aveva il NES, quindi alla fine il titolo di Rainbow Arts ne divenne un succedaneo. Non ricordo sinceramente se lo finii, ma ci persi davvero tantissimo tempo dietro, perché sarà stato pure un clonaccio, ma a me piaceva!

Poi c'è stato il passaggio al mondo Amiga. Quando hai fatto il salto verso i 16 bit?
L'Amiga arrivò come premio per l'esame di terza media, quindi stiamo parlando della fine dei gloriosi anni 80. Ovviamente il mio esordio nel mondo dei 16 bit di Commodore avvenne con l'A500, che mi accompagnò per diversi anni prima di essere sostituito dal 1200. In ogni caso il balzo dal Commodore 64 fu pazzesco, le differenze erano semplicemente abissali, in ogni singolo aspetto. Era come salire su un'astronave: ricordo che uno dei primi giochi che lanciai fu Wrath of the Demon e ne rimasi sconvolto! Aveva una intro completamente animata, la strepitosa colonna sonora di David Whittaker in sottofondo, e poi quel parallasse, gli sprite giganteschi! Insomma, il gioco in sé non è che fosse questa gran meraviglia, ma per un ragazzino che arrivava dal C64 era pura magia! Forse è proprio questo il famoso colpo di fulmine di cui si parla tanto… ;)

Il tuo ingresso nella redazione di TGM è avvenuto alla fine del 1992.
Come sei riuscito ad arrivare a questo ambita posizione (sogno di tutti i giocatori dell'epoca)?
All'epoca, nella prima fase della mia vita da amighista, conobbi molti più appassionati videogiocatori rispetto alla ristretta cerchia del C64 e fra questi debosciati c'era anche il caro Stefano "BDM" Petrullo, che abitava nel mio stesso paesello. Eravamo entrambi giocatori super appassioni e per noi le riviste di videogiochi erano un appuntamento imprescindibile, tanto che spesso andavamo a Milano proprio per acquistarne il più possibile, dato che la nostra edicola locale era davvero poco fornita in tal senso. In quegli anni crebbe in noi la consapevolezza di voler diventare parte di quel mondo e ci provammo con tutte le forze. Non so quante volte siamo andati in pellegrinaggio in Xenia quando ancora era in via Cialdini e poi dopo in via Valtellina. A ripensarci eravamo davvero due rompipalle di fine livello, ma perché ci credevamo tantissimo e volevamo diventare redattori, punto. Da qui in poi la storia è piena di recensioni di prova salvate su un numero imprecisato di dischetti blu, che alla fine decretarono la nascita dell'acronimo BDM (Blu Disk Man per chi ne fosse ancora all'oscuro). Stefano riuscì a fare breccia nella redazione qualche tempo prima di me, ma poi a furia di dai e dai anche io riuscii a metterci piede, complice anche la nascita di nuove riviste specializzate che richiedevano "carne fresca". Da lì a entrare in TGM il passo fu abbastanza breve, perché se bazzicavi spesso in Reda come me, prima

o poi il tornado Max Reynaud ti travolgeva!

C'è un titolo Amiga che ti ha fatto più piacere recensire nel tuo primo periodo di TGM?
Senza ombra di dubbio Lionheart, anche perché fu il mio primo gioco di copertina, il che era davvero un onore e rappresentava il punto di arrivo per chiunque lavorasse su TGM o sulle riviste in generale. Il gioco poi era a dir poco straordinario, spingeva l'A500 al limite delle sue potenzialità, pieno com'era di momenti assolutamente wow! A riguardarlo oggi il gameplay appare un po' ingessato, però non rinnego assolutamente il voto che gli diedi e soprattutto la sensazione di orgoglio personale che provai nel momento in cui quel numero giunse in edicola. Era un punto di arrivo professionale che in quel momento non credo riuscii nemmeno ad apprezzare pienamente, preso com'ero dall'euforia paradossa generale, ma di cui ancora oggi serbo un bellissimo ricordo.

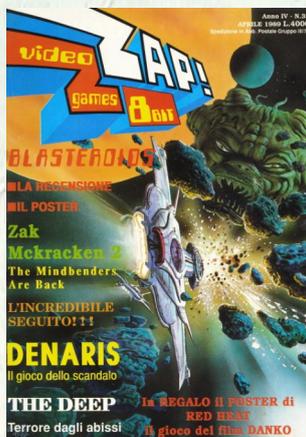
Se invece guardassimo al mondo Amiga "post 1994", quale titolo ti è rimasto impresso nella memoria e vorresti consigliare a chi magari ha lasciato il 16 bit Commodore in quegli anni?
Qua la memoria e soprattutto l'età non aiutano di certo, però ricordo che dopo il '94 iniziarono a proliferare vari cloni di Doom, nel tentativo di riproporre qualcosa di simile anche su Amiga, pur con tutti i limiti tecnici ben noti. Fra tutti, quello che più mi sorprese positivamente fu il primo Alien Breed 3D, non tanto per la grafica, davvero super pixellosa, quanto piuttosto per l'ottimo level design e un gameplay dotato di una certa personalità, che provava ad andare un po' oltre il concetto di "spara a tutto quello che si muove".

Chiudiamo spendendo una parola proprio sul mestiere di recensore: quali erano (e probabilmente sono ancora) le difficoltà maggiori nel valutare un videogioco?
Domandone del secolo, anche perché ci sono così tanti fattori di cui tenere conto che riassumerli in poche righe sarebbe impossibile se non quasi presuntuoso da parte mia. Considera poi che scrivere sulle riviste venti e passa anni fa era decisamente diverso dal farlo oggi sui siti, in particolare le aspettative e le reazioni spesso scomposte del pubblico di certo non aiutato di questi tempi. Se c'è un aspetto sostanzialmente simile sono le tempistiche, perché la fretta continua a rimanere una pessima consigliera in questo lavoro: negli anni ho scoperto anche a mie spese che recensire un gioco avendo pochissimo tempo per finirlo o anche solo per vederne una fetta consistente, può rivelarsi un compito estremamente frustrante, con conseguenze pessime in fase di giudizio. Bisogna poi imparare a non farsi trascinare dall'hype, altrimenti è molto facile lasciarsi andare a valutazioni errate sia in termini positivi che negativi. Detto ciò, in un modo iperconnesso come quello in cui viviamo, rimanere obiettivi e scevri dall'influenza del bombardamento mediatico costante deve essere estremamente dura, non voglio nemmeno paragonare l'essere redattore oggi con il mio trascorso sulle riviste. Certo, ho avuto anche io la mia esperienza su web, ma non è mai stata veramente parte del mio DNA. Chiudo con un pensiero da redattore della vecchia guardia: vedo tante persone che passano più tempo a dibattere di videogiochi che non a giocarli ed è un peccato, perché viviamo in un periodo storico caratterizzato da una scelta infinita, con titoli per tutti i gusti e le preferenze. Forse riscoprire il piacere di giocare per il gusto di farlo potrebbe essere la chiave per godersi questo meraviglioso media con un po' più di leggerezza e un po' meno pippe mentali.

Mirko, non mi rimane che ringraziarti ancora una volta per la tua disponibilità e per il tempo che ci hai dedicato.
Grazie a voi per l'ospitalità! Un grande saluto a tutti i lettori "Commodoriani" di questa rivista. ■

UN PESCE D'APRILE... STORICO!!!

Lo so che mentre state leggendo queste righe il primo di aprile sarà già passato da un pezzo, ma non potevo proprio evitare di proporvi in questo numero di Commodoriani uno dei pesci d'aprile più riusciti nella storia videoludica italiana, divenuto tanto famoso da risultare esso stesso un "pezzo di storia" del C64!

Siamo nell'aprile del 1989 e nelle edicole italiane giunge, caldo di rotativa, il nuovo numero di Zzap!... e fin qui tutto normale.
Tra le sue pagine compare però la recensione di un gioco in assoluta anteprima e praticamente comparso dal nulla: Zak Mckracken II - The Mindbenders Are Back -.
Il titolo, seguito della già famosa avventura grafica targata Lucasfilm Games, prometteva di portare sul C64 qualcosa di incredibile: una grafica con zoomate e inquadrature cinematografiche, un parlato digitalizzato con l'utilizzo di attori famosi dell'epoca come doppiatori e una rigiocabilità incredibile in grado di portare ad una serie di finali diversissimi tra di loro.
Il tutto avrebbe trovato posto in ben quattro dischetti protetti da una chiave hardware realizzata dalla stessa Lucas (e capace anche di velocizzare i caricamenti del gioco).
L'articolo era in realtà il frutto della fantasia "malata" dei redattori italiani, così come le foto stesse a corredo della recensione erano state realizzate ad arte per l'occasione.
La cosa interessante è che, nonostante tutta la recensione puzzasse lontano un chilometro di "finto" e le mirabolanti caratteristiche fossero del tutto fuori dalla portata del C64, praticamente tutti i lettori abboccarono all'amo, tempestando la redazione (ma anche i distributori, i negozi e i pirati dell'epoca) con richieste circa la data di uscita di Zak II per tantissimi mesi a seguire.
Se oggi questa "ingenuità" ci può far sorridere, bisogna considerare che questo genere di scherzo non era assolutamente la norma nel mondo del giornalismo dell'epoca, oltre al fatto che Zzap! stesso era a tutti gli effetti uno dei pochissimi canali di informazione relativo al mondo dei videogiochi in Italia.
In sostanza quello che compariva sulle sue pagine era "la verità" e, a discolpa di tutti noi "boccaloni", non esisteva possibilità di verifica su quanto scritto in quelle pagine (Internet come noi lo consociamo sarebbe arrivato anni dopo).
Insomma, il contesto della fine degli anni ottanta era perfetto per trarci in inganno e il trucco, come detto, funzionò alla grande.

Grazie al lavoro di recupero fatto dagli amici di retroedicola.com ho pensato di proporvi, nelle pagine seguenti, la recensione integrale di uno dei giochi più belli per il C64 "*mai apparso sulla terra*" e, al contempo, anche l'unico "pesce" giunto sulle pagine di Zzap!.
Questa tradizione, infatti, migrerà negli anni successivi sulla cugina TGM… ma questa, come si suole dire, è tutta un'altra storia. ■

Massimiliano Conte

ZAK MCKRACKEN II

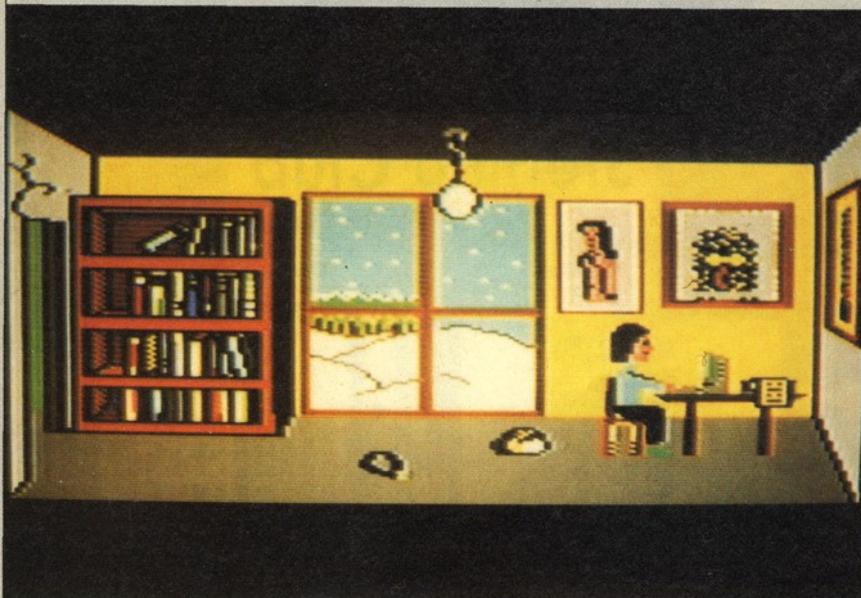
THE MINDBENDERS ARE BACK

LUCASFILM, per C64

ATTENZIONE: LA VERSIONE PROVATA E' QUELLA NON DEFINITIVA, E AL MOMENTO LA LUCASFILM NON HA ANNUNCIATO QUANDO E ATTRAVERSO QUALI CANALI ESSO VERRA' DISTRIBUITO FUORI DAGLI STATI UNITI. DATO CHE LA REDAZIONE DI ZZAP! SI E' ASSICURATA LA COLLABORAZIONE ESCLUSIVA DELLA NOTA CASA AMERICANA, SAREMO NOI I PRIMI A CONOSCERE QUESTE DATE: SIETE QUINDI INVITATI A TELEFONARCI PER QUALSIASI CHIARIMENTO. GRAZIE.

ANTEFATTO
Stravolto dalla pressione del lavoro per Zzap!, uno dei nostri più fidati redattori sceglie di rischiare il tutto per tutto fuggendo all'estero: pensando che una gita negli Stati Uniti sia il modo migliore di divertirsi migliorando nel frattempo il proprio inglese, il vigliacco prenota un biglietto aereo per Los Angeles, ma nel far questo compie un errore madornale.
Il tapino non sa che delegando la prenotazione alla nostra gentile segretaria si era messo in una trappola micidiale: i nostri celerissimi e rapaci Ed & BDB (Sembra il nome di una agenzia di pubblicità!), intercettata la telefonata, hanno infatti colto l'occasione per appioppare al fanciullo una di quelle interviste esclusive che hanno reso famoso il nuovo Zzap! — con la Lucasfilm.
La famosa ditta di software fondata dal creatore di Guerre Stellari era stata scelta a causa della sua disponibilità nei nostri confronti ma soprattutto per la sua grandiosa produzione, che come tutti sapete comprende anche il grandioso Zak McKraken And The Alien Mindbenders, il programma di più grand e successo degli ultimi tempi.
Una volta tirata la fregatura

Sarò breve: ho solo cinque minuti per scrivere questo pezzo prima di tornare a quello che ormai è il mio gioco prediletto. Ho sempre sostenuto che il primo e sempre stupendo ZMKATAM fosse un po' grezzo in qualche particolare e quindi suscettibile di qualche piccolo miglioramento tecnico, ma non mi aspettavo niente di questo livello. A cominciare dall'impostazione cinematografica piena di zoomate, carrellate, cambi di prospettive resa ancora più efficace da una grafica ben definita e brillante grazie anche ad un azzeccato uso dei 16 colori del 64 e da un'animazione fluidissima. Se considerate poi l'effetto stereo-olofonico delle colonne sonore e degli effetti digitalizzati spremuti fuori dal SID, potrete tranquillamente sedervi in poltrona ed immaginare di essere al cinema. Ma questi dopo tutto non sono che gli aspetti estetici del gioco, appena caricato Mindbenders are Back si viene proiettati all'interno di una fantastica avventura dove tutto è possibile. L'intervento di Douglas Adams e del suo umorismo nonsense sulla sceneggiatura hanno sortito il loro effetto rendendolo ancora più esilarante del primo. Tutto è pensato in modo da vincolare il meno possibile il giocatore, avete in pratica un intero mondo con cui fare quello che volete. Non sol esistono diversi modi per arrivare alla fine, ma varie sono anche le soluzioni possibili. Mi è capitato, ad esempio, di fuggire nella seconda Galassia con la Regina Nera di Phobos abbandonando Annie, Zlorfik e tutta la terra al loro destino, ovviamente con un punteggio inferiore al 100% della soluzione ottimale. Non perdetevi quello che, a meno di clamorosi sviluppi, è destinato a diventare il gioco del decennio.

▼ *La scena introduttiva, 'vecchio stile'...*

▲ *Uno squalo sotto l'asfalto? Anche questo può accadere in The Mindbenders Are Back...*

al collaboratore, abbiamo atteso con impazienza il suo ritorno, ma quando ce lo siamo visti ritornare in ufficio con un berretto con le orecchie da Topolino e la maglietta "I love Dysneyland" siamo rimasti più stupiti del previsto: non certo per la maglietta o le orecchie (qui siamo abituati a molto peggio...), ma per i quattro dischetti che teneva in mano, insieme ad una versione fotocopiata del manuale di... Zac McKraken 2!!!!!

UNA MOLE DI... GIOCO

Da quel che abbiamo capito dal suo racconto concitato, la Lucasfilm ha pensato bene di mettere sotto pressione i suoi programmatori per produrre un degno seguito del loro programma di maggior successo, che pare avere venduto diversi milioni di copie ed è ancora richiesto. Il risultato è questo programma, che prosegue il racconto delle avventure del nostro giornalista preferito dal punto in cui le avevamo lasciate alla fine di ZMKATAM. Il programma è contenuto su ben quattro dischetti a doppia facciata, che possono essere caricati solamente in presenza di una piccola chiave di protezione hardware inserita nella porta utente del computer.

Il gran numero di talenti utilizzati nella realizzazione di questo titolo ha permesso la creazione di un gioco assolutamente innovativo, che pur mantenendo lo spirito del suo predecessore presenta un gran numero di novità tecniche.

Vediamole insieme...

Ho sonno. Non perché il gioco sia noi oso, anzi: il problema sta proprio nel fatto che per tentare di risolverlo sto perdendo notti su notti attaccato al monitor, e nonostante i continui progressi la fine non sembra avvicinarsi minimamente. La caratteristica più incredibile di questo gioco (a parte le innovazioni tecniche, che abbiamo descritto nella recensione) è proprio la sua trama pazzesca, piena di assurdità apparentemente scollegate fra di loro che all'improvviso concorrono tutte insieme alla soluzione di problemi apparentemente insormo ntabili... solo per introdurne altri! Se escludiamo questo aspetto, quel che rimane è un programma enorme (ci sono otto facciate di gioco!), realizzato in maniera tecnicamente ineccepibile e dotato di una chiarezza grafica e sonora assolutamente perfetta. I caricamenti sono veloci - grazie anche alla chiave hardware - l'interfaccia utente semplicissima da usare e l'aspetto generale quello di un vero capolavoro, davanti al quale tutti gli esaltatissimi computer a 16 bit possono anche andare a nascondersi. P eccato che Zzap! non abbia a disposizione medaglie di platino tempestate di diamanti, perché questo sarebbe veramente l'unico riconoscimento adatto a Zak McKraken 2. Yawn... Zzzzzzz....

DON'T PANIC! PANIC NOW!

Il gioco comincia con una delle famose sequenze cinematografiche della Lucasfilm: Zak e la s ua compagna Annie si trovano nella loro accogliente baita di montagna, intenti alle loro faccende mentre fuori splende un sole stupendo. Zak sta lavorando al suo libro "Come ho sventato un complotto intergalattico...." sul suo computer (si direbbe un Macintosh), mentre Annie decide di portare a passeggio il loro gigantesco e pelosissimo cagnolone, chiamato Zlorfik.

Dopo aver salutato amabilmente il suo eroico maritino, Annie esce dalla baita, ma subito un urlo (digitalizzato!) turba la calma del giornalist a: Annie rientra in lacrime con un collare vuoto fra le mani. Zlorfik è sparito!

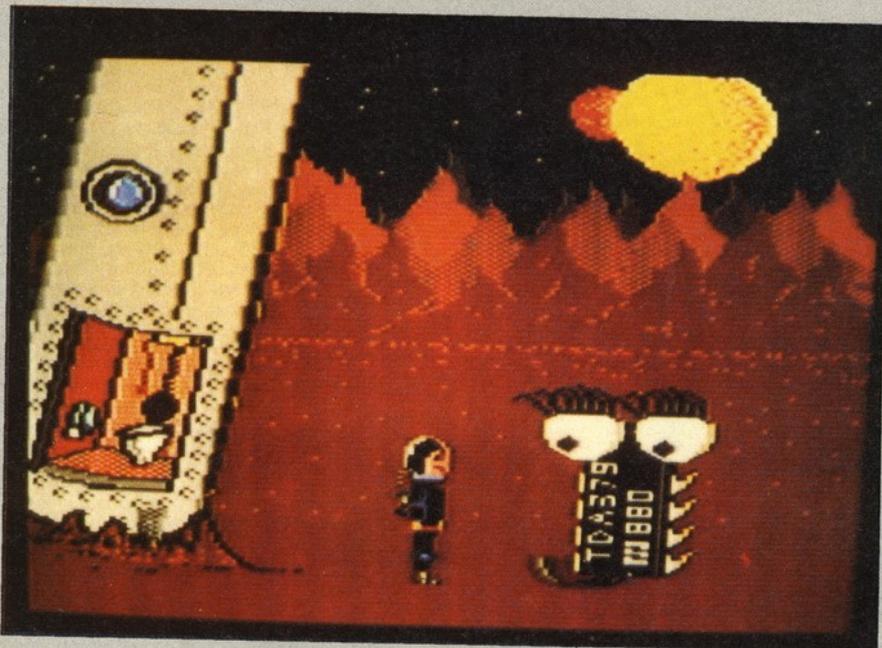
Presi dal panico, i due corrono al telefono per avvertire la polizia, ma nel far questo passano di fronte ad un televisore da cui apprendono che non solo il loro superaffettuoso Zlorfik, ma bensì tutti i cani a pelo lungo della Terra sono spariti immediatamente.

Cosa sta succedendo?

Perché il pesciolino Sushi continua a nuotare seguendo una traiettoria quadrata? Perché nessuno riesce più a contattare le casalinghe di Detroit, che tornate dal loro viaggio su Marte hanno aperto un istituto di astrofisica a Las Vegas? Come mai la nota giornalista televisiva Lori Amore (ve la ricordate?) è stata improvvisamente sostituita da un impacciato commentatore baffuto che porta sempre occhiali e cappello? Cosa c'entra tutto questo con la pioggia di meteoriti che si sta abbattendo sulla Terra?

Come sempre, l'onere di trovare una risposta a tutte queste domande ricade sulle strette spalle di Zak, che parte per la sua seconda avventura, impeg nato a fermare i redivivi Mindbenders.

PROFONDITA'... TRIDIMENSIONALE

Non appena il gioco comincia, ci si rende conto delle prime novità: la schermata alta mezzo video sovrastante i comandi in cui si sviluppava tutto il primo capitolo dell'avventura e la presentazione di questo gioco viene rapidamente sostituita da una visuale prospettica sul tipo di quelle usa-

▲ **L'incontro di Zak con il Computer Bug Femmina alieno... notate l'interno del cess... ehm, dell'astronave**

te nel vecchio Labyrinth, e nelle scene di più ampio respiro da una rappresentazione isometrica del mondo del gioco.
I tre tipi di rappresentazione c ontinuano a susseguirsi con i nostri spostamenti, ed un azzeccatissimo effetto "telecamera & zoom" ci porta da una all'altra: questo tipo di grafica è stata scelta indubbiamente a causa delle enormi dimensioni dell'area di gioco, che non comprende solo un gran numero di località terrestri, ma persino altri pianeti ed ambientazioni spaziali. Una ulteriore novità è rappresentata dalla presenza di piccole sequenze arcade (esilarante quella in cui Zak deve attraversare a piedi una gigantesca e trafficatissima autostrada americana!) in cui è richiesta una certa abilità manuale, e dagli intermezzi cinematografici che ora sono molto più numerosi e vari che non nel primo ZMKATAM.
Se sul piano della grafica le novità sono piacevoli ma senza dubbio poche (per favorire la chiarezza dello schermo), è nella sezione "sonoro" che questo gioco dà il meglio di sé. Le famose musiche stridenti della Lucasfilm sono state sostituite da una serie di colonne sonore dell'ormai cittadino statunitense Rob Hubbard, ed in ogni situazi one veniamo bombardati da effetti campionati e... dialogo! Ogni personaggio del gioco parla con una chiarezza assoluta (i responsabili sono gli stessi delle voci di Impossible Mission) e con accenti particolari che spesso danno adito a simpatiche gag, e nel caso dei personaggi più importanti la Lucasfilm ha addirittura scomodato dei famosi attori di Hollywood per dare la voce ai nostri beniamini.
La lista dei doppiatori indicati sul manuale di gioco è impressionante, ma vogliamo ugualmente riportare alcuni di essi per darvi un'idea della qualità del programma: Annie Larson è doppiata da Kathleen Turner, lo stregone africano da Eddie Murphy, Zak McKraken da Chevy Chase e nella parte del re alieno The King (ricordate la sua passione per il rock?) troviamo addirittura il grande Elvis, digitalizzato da incisioni di proprietà della moglie!
Sempre nella pagina dei "credits", un altro nome attira l'attenzione facendo una piacevolissima sorpresa: la sceneggiatura del gioco, infatti, è stata affidata a colui che ave va ispirato con le sue opere demenzial-spaziali la prima avventura di Zak, il grande ed unico Douglas Adams, autore della Guida Galattica dell'Autostoppista. L'opera di questo genio del nonsense tecnologico è sempre presente e tangibile in ogni fase del gioco, e saranno molte le risate che farete alle spalle dello spazzino di Chicago bersagliato dalle lattine di bibita aliena o del turista giapponese che appare con la sua macchina fotografica nelle situazioni e nei luoghi più assurdi.
Essendo quella in nos tro possesso una delle primissime copie del gioco, il nostro inviato non ha avuto la possibilità di portare con sé anche tutti quegli elementi secondari che appariranno nella confezione definitiva: fra essi ci dovrebbero essere un travestimento da alieno (occhiali, naso e baffi finti), la medaglietta di Zlorfik e persino una copia dell'ultimo capitolo del libro di Zak, in cui possiamo finalmente apprezzare la prosa del simpaticissimo giornalista.

PRESENTAZIONE 99%
L'interfaccia utente è quanto di più intuitivo possiate trovare su di un computer, ed il numero di bonus inseriti nella confezione definitiva è esaltante. Se poi alla Lucasfilm mantengono le promesse fatte (opzioni per ben quattro lingue nel testo, Italiano compreso, e possibilità — nella versione 16-bit — di visualizzare il gioco con colori limitati ma effetto 3D con i classici occhialini) saremo i primi a prenotare la nostra copia dall'importatore.

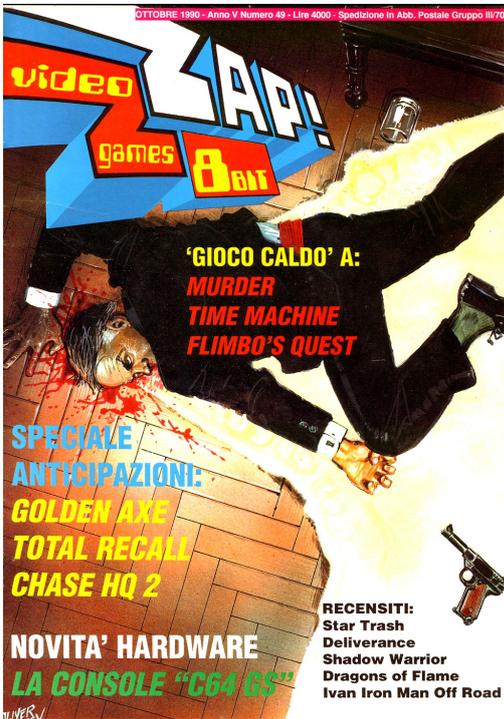
GRAFICA 99%
Non solo è chiara e bene animata, ma continua a cambiare di inquadratura grazie ad un sistema di zoomate, panoramiche e dolly digitali.

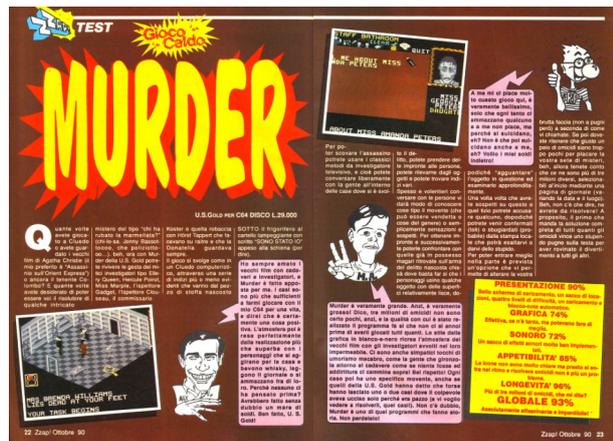
SONORO 98%
Impossibile distinguere gli effetti ed i dialoghi dalla realtà, e le musiche sono del grande Rob Hubbard: cosa volete di più?

APPETIBILITA' 97%
Visto che è più bello del primo ZMKATAM ed ugualmente giocabile, potete tirare le conclusioni anche da soli.

LONGEVITA' 99%
E' enorme, ed il sistema di finali differenziati ve lo farà rigiocare più volte.

GLOBALE 98%
Il massimo delle avventure dinamiche, il massimo della trama, il massimo del sonoro... il miglior seguito di un gioco mai apparso sulla Terra.

CURIOSITA'

Può un titolo per C64 che si è guadagnato la copertina di Zzap! (disegnata magnificamente dal compianto Oliver Frey) e che è riuscito a ottenere la medaglia di "Gioco Caldo" nella relativa recensione, sparire letteralmente nel nulla?
Assolutamente sì, se questo gioco si chiama Murder!
Siamo a ottobre 1990 quando la versione per il caro 8 bit Commodore viene recensita sulla nota rivista italiana così come su numerose riviste estere.
Il titolo è una conversione del gioco realizzato su 16 bit, un programma di genere investigativo che prometteva di offrire 3 milioni (!!!) di delitti sui quali indagare anche su C64 (esattamente come su Amiga).
Murder era previsto sul "biscottone" solo in versione disco ad un prezzo di 29.000 Lire.
Dopo questa sua apparizione, però, Murder in versione 8 bit non arrivò mai sugli scaffali di nessun negozio, tanto in Italia quanto nel resto dell'Europa (UK inclusa) e senza nessun annuncio da parte di U.S. Gold riguardo alla sua cancellazione.
Chris Walsh, il programmatore del porting, spergiura di aver fornito la copia "gold" all'editore e lui stesso non ha idea del perché Murder non sia mai stato pubblicato su C64. Tutti i redattori inglesi che ne avevano curato la recensione, contattati dal sito specializzato www.gamesthatwerent.com, hanno dichiarato di non aver conservato alcuna copia del gioco. Inutile sperare anche nella redazione di Zzap! Italia, in quanto l'articolo nostrano si è rivelato un adattamento di quello inglese.
Ciò che più dispiace in tutto questo è che alla fine nemmeno una sola riga del codice di Murder per C64 è arrivata ai giorni nostri rendendo, con grande ironia, questa versione 8 bit un programma di fatto "assassinato". Sui 3 milioni di casi di omicidio promessi dal gioco, con ogni probabilità questo è l'unico che non potrà mai essere risolto.

Zzap! TEST
Gioco Caldo
MURDER
U.S.Gold per C64 DISCO L.29.000
PRESENTAZIONE 90%
GRAFICA 74%
SONORO 72%
APPETIBILITA' 85%
LONGEVITA' 96%
GLOBALE 93%
22 Zzap! Ottobre 90
Zzap! Ottobre 90 23

Follow
US
Instagram
twitter
Linked in
in
YouTube
CONTACT US
info@commodore.inc
WEB SITE
COMMODORE.INC